

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Media merupakan alat pengantar atau penyalur suatu pesan. Menurut Sadiman (2006: 7) “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi”.

Musfiqon (2012: 28) menjelaskan bahwa media dapat didefinisikan sebagai alat bantu dalam memahami materi pembelajaran yang sengaja digunakan guru sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada siswa baik berupa fisik maupun nonfisik agar terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Danim (2008: 7) juga menjelaskan bahwa “media pendidikan juga merupakan seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik”. Artinya pembelajaran efektif dan efisien tidak akan terjadi apabila tidak adanya aktifitas belajar atau kegiatan pembelajaran di kelas yakni berupa interaksi antar guru dan siswa, siswa dan lingkungan (sumber/media).

Kegiatan pembelajaran terjadi apabila terdapat suatu proses komunikasi. Menurut Nurseto (2011: 20-21) “kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antara penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M)

tersebut. Namun proses komunikasi itu baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*)". Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan pusat informasi belajar.

Sumber-sumber belajar tidak hanya berasal dari guru, akan tetapi segala sesuatu yang diciptakan secara terencana sebagai penyalur atau penyampai pesan disebut juga media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat ditekankan karena membantu siswa lebih mudah memahami materi-materi yang dirasa sulit dan pembelajaran lebih bervariasi. Arsyad (2014: 2) menjelaskan bahwa "media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya".

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai perantara atau alat bantu untuk menyalurkan pesan/materi baik berupa fisik atau non fisik sehingga dapat merangsang pikiran dan perhatian siswa agar terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Serta tercapainya tujuan pembelajaran.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar juga memiliki fungsi khusus. Menurut Munadi (2008: 37) "secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kata "sumber belajar" ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain". Maka, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang keberadaannya mempengaruhi kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.

Arsyad (2014: 19) menjelaskan fungsi media secara luas adalah “untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi”. Dengan demikian fungsi media pembelajaran selain sebagai alat bantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran, juga berfungsi sebagai pendorong minat, motivasi siswa untuk mempelajari suatu materi yang dianggap sulit serta membentuk aktivitas nyata sehingga memberi pengalaman langsung kepada siswa.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Nurseto (2011: 22) adalah sebagai berikut: “menyamakan persepsi Siswa, dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil”.

Arsyad (2014: 29-30) menyebutkan adapun manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: media pembelajaran dapat memperjelas materi dan informasi yang disampaikan sehingga mempermudah dan meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengarahkan perhatian siswa, interaksi langsung terjadi antara siswa dan media atau lingkungannya akan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media pembelajaran dapat mengatasi membatasi indera, ruang dan waktu. Selain itu, media pembelajaran dapat

memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh para ahli, maka dapat disimpulkan manfaat media dalam proses pembelajaran dikelompokkan menjadi dua yaitu manfaat bagi siswa, media dapat menguatkan pemahaman siswa terhadap suatu objek/materi, karena dengan adanya media dapat mengkonkritkan hal yang abstrak. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Meningkatkan hasil belajar dan memberi kesamaan pengalaman dan pemahaman. Tidak hanya bermanfaat bagi siswa, manfaat media bagi guru adalah guru dapat menghadirkan objek-objek yang berbahaya dan sukar didapatkan dengan bantuan media. Dengan adanya media guru juga dengan mudah mendapatkan perhatian siswa sehingga kelas menjadi kondusif dan siswa terfokus pada pembelajaran.

2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Munadi (2008: 55-57) menjelaskan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni:

2.1.4.1 Media Audio adalah media yang hanya mampu menyalurkan suara dan hanya melibatkan satu indera yaitu pendengaran. Berdasarkan sifat pesannya, media audio terdiri dari dua yaitu pesan verbal yakni bahasa lisan atau kata-kata dan pesan non verbal seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, contoh musik, gerutuan, gumam dan lainnya.

2.1.4.2 Media Visual adalah media yang melibatkan satu indera yaitu indera penglihatan, yang termasuk dari media jenis ini antara lain media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak.

2.1.4.3 Media Audio visual adalah media yang melibatkan dua indera secara bersamaan yaitu indera pendengaran dan penglihatan. Sifat pesan yang disalurkan layaknya media audio yaitu berupa pesan verbal dan non verbal.

2.1.4.4 Multimedia adalah media yang melibatkan banyak indera secara bersamaan dalam proses pemberlajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.

Adapun pengelompokan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi, menurut Arsyad (2014: 31-34) adalah sebagai berikut:

2.1.4.5 Teknologi cetak adalah cara untuk menyampaikan materi melalui media hasil percetakan, seperti buku. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan produktif.

2.1.4.6 Teknologi Audi-visual cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan audio dan visual. Perangkat yang digunakan selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

2.1.4.7 Teknologi berbasis komputer merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor.

2.1.4.8 Teknologi gabungan adalah cara menyampaikan materi yang dalam penggunaannya menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Analisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, menurut Nurseto (2011: 23) meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu: “1) grafis, bahan cetak, dan gambar diam, 2) media proyeksi diam, 3) media audio, 4) media audio visual diam, 5) media Audio visual hidup/film, 6) media televisi, dan 7) multi media”. Berdasarkan uraian, media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk, jenis dan perkembangannya. Sebelum teknologi pendidikan berkembang media pembelajaran hanya dibagi dalam beberapa jenis media diantaranya media yang hanya melibatkan indera pendengaran disebut media audio, berupa tape dan radio. Media yang hanya melibatkan indera penglihat disebut media visual, berupa gambar, grafik, dan media cetak lainnya. Media yang melibatkan dua indera yaitu penglihatan dan pendengaran disebut media audiovisual, berupa film, video, dan televisi.

Perkembangan media tidak hanya sampai disitu, terakhir media pembelajaran yang saat ini semakin berkembang dan mulai banyak digunakan adalah multimedia. Multimedia melibat berbagai indera, perpaduan antara media audio, visual, dan audiovisual. Beberapa diantaranya yaitu media berbasis computer, *Power Point*, multimedia interaktif.

2.2 Multimedia

2.2.1 Definisi Multimedia

Multimedia secara harfiah “multi” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah banyak, lebih dari satu, atau lebih dari dua. Sedangkan, “media” adalah

alat atau sarana. Maka multimedia adalah sarana/alat bantu pembelajaran yang menggabungkan setiap elemen atau berbagai jenis media. Arsyad (2014: 162) menjelaskan bahwa “multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran”.

Munadi (2008: 148) mengartikan media dalam konteks pembelajaran adalah sebagai bahasa, maka multimedia dalam konteks tersebut disebut juga multibahasa. Artinya dalam media terdapat bahasa yang disampaikan dan mudah dipahami oleh indera pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba dan lain sebagainya, atau dalam bahasa lain multimedia adalah suatu alat bantu pembelajaran yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, kontekstual, jelas dan mudah dimengerti oleh banyak indera. Pembelajaran yang kontekstual dianggap mampu menstimulus otak anak untuk memahami suatu materi. Firdaus (2012: 2) menjelaskan bahwa “multimedia dapat diartikan sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi”. Hal menarik lain yang disajikan multimedia adalah mampu menyampaikan informasi yang hidup yang interaktif. Setyawan (2013: 182) menyatakan bahwa komputer berfungsi sebagai alat bantu dalam pendidikan yang dengan teknologi multimedianya mampu menyajikan informasi secara audio dan visual yang interaktif.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia adalah media yang terdiri dari berbagai macam kombinasi teks, gambar, suara, video/animasi yang dalam penggunaannya melibatkan banyak indera secara bersamaan.

2.2.2 Jenis Multimedia Berdasarkan Pemanfaatannya

Munadi (2008: 150-154) menyebutkan berikut ini beberapa bentuk pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, meliputi:

2.2.2.1 Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi adalah media yang digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis. Media ini biasanya digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik dalam kelompok kecil maupun besar. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia projector (LCD/Viewer) sehingga memiliki jangkauan yang cukup luas. Adapun kelebihan yang dimiliki multimedia presentasi yakni mampu menggabungkan semua unsur media menjadi satu kesatuan yang saling yang utuh. Selain itu multimedia presentasi mampu menyalurkan/menyediakan materi sesuai dengan tipe belajar yang dimiliki siswa terutama tipe visual, auditif, kinestetik atau yang lainnya.

2.2.2.2 Program Multimedia interaktif

Media pembelajaran ini adalah salah satu media yang dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar. Multimedia interaktif baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini cocok digunakan untuk mengajar suatu proses atau tahapan.

2.2.2.3 Sarana Simulasi

Multimedia berbasis komputer ini berupa *software* tertentu yang dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan sebuah simulasi yang tidak dapat dilakukan secara langsung oleh siswa yang bertujuan untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu.

2.2.2.4 Video Pembelajaran

Pemanfaatan multimedia berbasis computer juga dapat dimanfaatkan untuk memutar video pembelajaran. Video pembelajaran yang bersifat interaktif tutorial dapat membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi.

Berdasarkan uraian, penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan tujuan dari pembelajarannya. Masing-masing jenis multimedia memiliki kekurangan dan kelebihan. Sehingga guru dituntut untuk pandai dalam memilih media yang sesuai bagi siswa.

2.3 Multimedia Interaktif

2.3.1 Hakikat Multimedia Interaktif

Musfiqon (2012: 186) menjelaskan selain kemampuan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kelengkapan sarana atau media yang digunakan. Guru perlu mengkombinasikan berbagai macam media sebab semakin bervariasi media, akan baik untuk penyesuaian siswa terhadap objek yang ingin disampaikan. Darmawan (2012: 55-56) mengatakan selain media yang bervariasi, pembelajaran interaktif berbasis komputer memiliki nilai lebih, dibandingkan pembelajaran dengan media tercetak biasa. Pembelajaran interaktif mampu memotivasi siswa untuk belajar karena karakteristiknya yang mampu menyuguhkan tampilan animasi (gambar

bergerak) yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar sehingga muncul ketertarikan terhadap hal tersebut.

Herdiansyah (2013: 2) mengartikan bahwa “multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain”. Interaktif disini artinya adanya interaksi antara siswa dan media terjadi melalui alat pengontrol atau tombol-tombol.

Novaliendry (2013: 90) menjelaskan bahwa multimedia Interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. Berbagai macam media ini dikemas menjadi file digital (komputerisasi) atau *software*, yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Arsyad (2014: 162) juga menjelaskan, multimedia interaktif dapat diartikan kombinasi dari berbagai macam media grafik, teks, suara, video, gambar dan animasi. Kombinasi ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menyampaikan informasi, pesan, atau isi/materi pembelajaran yang tidak dapat terpisahkan satu sama lain.

Munadi (2008: 152) menjelaskan bahwa sesuai dengan namanya multimedia interaktif ini sengaja diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa belajar secara mandiri atau individual. Karena saat penggunaannya siswa akan diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik. Artinya siswa diajak terlibat langsung, nyata dan menggunakan berbagai macam indera sehingga dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti. Berdasarkan uraian para ahli dapat disimpulkan multimedia interaktif adalah

media yang menggabungkan berbagai jenis media dan dirancang untuk dipakai siswa belajar secara mandiri di mana antar media dan siswa terjadi interaksi yang memungkinkan informasi/pesannya mudah dimengerti.

2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Multimedia Interaktif

Darmawan (2012: 55) menyebutkan berikut ini adalah karakteristik pembelajaran multimedia diantaranya 1) terdiri dari beragam media komunikasi dalam penggunaannya, 2) memiliki kekuatan bahasa warna, dan bahasa resolusi objek, artinya keunggulan dari segi tampilan dan objek yang disampaikan, 3) penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dalam menciptakan tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi, 4) respon siswa terhadap pembelajaran dan penguatan bervariasi, 5) mengembangkan prinsip *self evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajar, 6) multimedia dapat digunakan secara klasikal dan individual, 7) dapat digunakan secara *offline* maupun *online*.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Karena karakteristiknya yang praktis. Oleh karena itu guru lagi-lagi dituntut untuk menguasai teknologi untuk keberhasilan proses pembelajaran.

2.3.3 Kelebihan Multimedia Interaktif

Munadi (2008: 152-153) menyebutkan bahwa adapun kelebihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, diantaranya : 1) interaktif, program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual atau mandiri. Saat menggunakannya siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi

atau pesan mudah dimengerti. 2) Memberikan iklim efektif secara individual artinya kebutuhan siswa secara individual terpenuhi, termasuk bagi siswa yang lamban dalam menerima pembelajaran. 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa. 4) Memberikan umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. 5) Kontrol pemanfaatannya sepenuhnya oleh pengguna atau siswa.

2.3.4 Kelemahan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif selain memiliki kelebihan atau keunggulan-keunggulan, multimedia interaktif ini juga memiliki kelemahan. Menurut Munadi (2008: 153) adalah “pengembangannya memerlukan adanya tim yang professional dan pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama”. Karena untuk menghasilkan multimedia interaktif yang baik memerlukan konsep dan perencanaan yang matang.

Kelemahan multimedia juga terletak pada ketersediaan saran dan prasarana di sekolah, apabila peralatan/perangkat tidak tersedia maka media tidak dapat digunakan. Selain itu, biaya lebih mahal yang harus dikeluarkan dan guru yang belum cukup terampil dalam penggunaannya.

2.4 Kurikulum 2013

2.4.1 Orientasi Kurikulum 2013

Kurikulum telah mengalami banyak perubahan diantaranya kurikulum berbasis kompetensi (KBK) 2004, kurikulum satuan tingkat pendidikan (KTSP) 2006, kemudian yang diterapkan saat ini Kurikulum 2013 (Tematik). Pengembangan kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum-

kurikulum sebelumnya dan bagian dari strategi tercapainya tujuan pendidikan Nasional. Majid (2014: 28) dalam bukunya menjelaskan bahwa orientasi kurikulum 2013 adalah peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (attitude), keterampilan (skill) dan pengetahuan (knowledge) untuk menghasilkan insan mampu bersaing di era globalisasi dan menjawab berbagai macam permasalahan masyarakat. Hal ini sejalan dengan amanat dalam UU No. 20 Tahun 2003 sebagaimana tersurat dalam penjelasan Pasal 35, yaitu “kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati”.

Mulyasa (2015: 163-167) menjelaskan “tema kurikulum 2013 adalah kurikulum yang dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, efektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi”. Artinya setiap aspek yang ditekankan dalam kurikulum 2013 menjadi satu kesatuan yang utuh atau disampaikan secara bersamaan atau terpadu. Secara konseptual kurikulum 2013 memiliki beberapa keunggulan diantaranya pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013 bersifat ilmiah (kontekstual). Dalam proses pembelajaran siswa menjadi subjek belajar bukan lagi sebagai penerima pesan/materi. Kurikulum 2013 menekankan proses pembelajaran melalui pemecahan masalah, sehingga aspek-aspek kepribadian dan keterampilan dapat dilakukan secara optimal dengan tetap berpedoman pada standar kompetensi yang telah ditetapkan. Terakhir, terdapat bidang atau mata pelajaran tertentu dalam prosesnya lebih tepat menggunakan pendekatan-pendekatan tertentu, terutama dalam aspek keterampilan.

2.4.2 Tujuan Kurikulum 2013

Mengacu pada penjelasan UU No. 20 Tahun 2003, bagian umum dikatakan, bahwa: “Strategi pembangunan pendidikan nasional dalam undang-undang salah satunya adalah pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi” dan seperti yang dijelaskan pada Pasal 35. Mulyasa (2015: 65) menjelaskan, perubahan kurikulum diadakan dengan tujuan untuk “Melanjutkan Pengembangan Kurikulum berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu”.

Mulyasa (2015:66) juga menjelaskan perubahan kurikulum bertujuan untuk mencapai tujuan di atas yaitu menghasilkan insan aktif, inovatif, kreatif, produktif, dan bertanggung jawab, untuk itu tidak hanya menuntut perubahan pada berbagai aspek lain, terutama dalam implementasinya di lapangan. Pada proses pembelajaran, siswa tidak lagi diberi tahu melainkan siswa menacari tahu, sedangkan pada proses penilaian, tidak terfokus pada pengetahuan melalui penilaian output melainkan menjadi penilaian berbasis kemampuan melalui penilaian proses, portofolio dan penilaian output secara utuh dan menyeluruh.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya, mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan melahirkan insan yang kreatif, produktif, inovatif, dan memiliki karakter atau budi pekerti yang baik.

2.4.3 Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran

Meninjau kembali kurikulum 2013 pada tema dan tujuannya untuk menghasilkan insan kreatif, produktif, inovatif, dan memiliki karakter atau budi pekerti yang baik yang berorientasi pada kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Mulyasa (2015: 99) menjelaskan bahwa implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan berbagai kegiatan sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan. Dalam implementasi kurikulum, guru dituntut untuk secara profesional merancang pembelajaran efektif dan bermakna (menyenangkan), mengorganisasikan pembelajaran, memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, menentukan prosedur pembelajaran dan pembentukan kompetensi secara efektif, serta menetapkan kriteria keberhasilan.

Hidayat (2013: 146) menjelaskan “kurikulum 2013 pada tingkat sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik. Ditinjau dari pengertiannya, pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru pada seseorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan”. Majid (2014: 80) mengartikan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang pembelajarannya tidak lagi terbagi dalam berbagai bidang akan tetapi menjadi satu kesatuan berbentuk tema. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa aktif mengali dan menemukan sendiri konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, *real*, dan bermakna.

Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran dengan kurikulum 2013 adalah pendekatan *scientific*. Majid (2014:193) menjelaskan pendekatan ini dimaksud untuk memberi pemahaman

kepada siswa bahwa informasi bisa berasal dari mana saja dan kapan saja tergantung pada arahan guru. Kondisi pembelajaran ini diharapkan mampu mendorong siswa mencari tahu bukan lagi diberi tahu. Perilaku yang diharapkan dalam pendekatan ini adalah mengamati, menanya, menalar, merumuskan, menyimpulkan dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan uraian para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diharapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang aktif dan inovatif. Pembelajaran berpusat pada siswa, serta siswa diarahkan untuk mencari tahu tidak lagi diberi tahu dengan kata lain siswa belajar secara mandiri. Kemampuan guru dalam menyusun pembelajaran dan memilih media yang sesuai lagi-lagi menjadi hal yang penting untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2.5 Pentingnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pancasila merupakan dasar Negara Republik Indonesia yang memiliki makna dan nilai-nilai dalam setiap sila-silanya. Naiborhu (20: 81) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa “nilai atau value adalah sesuatu yang berharga, berguna bagi kehidupan manusia. Nilai memiliki sifat sebagai realitas yang abstrak, normatif dan berguna sebagai pendorong tindakan manusia”. Dengan kata lain, pancasila merupakan dasar atau pedoman dalam kehidupan bermasyarakat.

Pentingnya pemahan Pancasila selain untuk memenuhi kompetensi dasar atau indikator pembelajaran, pemahan Pancasila yang diberikan pada siswa (anak usia dini) efektif dalam membentuk karakter bangsa. Hal itu juga sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan kurikulum 2013. Menurut Zubaidi (2010: 3) menjelaskan bahwa “tujuan utama Pendidikan dan kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan

perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan dan filsafat bangsa pancasila”.

Rumusan Pancasila sebagaimana terdapat dalam Pembukaan UUD NRI 1945 alinea IV, terdiri atas lima sila, asas atau prinsip yaitu: 1) Ketuhanan Yang Maha Esa. 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab. 3) Persatuan Indonesia. 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan. 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Kelima prinsip tersebut masih bersifat abstrak, sehingga siswa membutuhkan bimbingan lebih untuk memahami makna dalam setiap silanya.

2.6 Materi Tema Cita-Citaku Subtema Aku dan Cita-citaku Pembelajaran 1

Kelas IV

Materi pada penelitian ini adalah tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku pembelajaran 1 terdiri dari empat mata pelajaran yaitu SBdP, Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPA yang berisi tentang keragaman cita-cita, manfaat, serta nilai-nilai positif yang dapat dicontoh. Kemendikbud (2014: 3) Dalam buku guru tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku materi ini dikemas dalam kegiatan pembelajaran yaitu mengenal tentang kegemaran diri, mewawancarai teman, mengolah informasi dari teks bacaan, menganalisis pengamalan sila Pancasila, menganalisis pemanfaatan SDA, serta mengelompokkan SDA hayati dan nonhayati. Kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran ini adalah Sikap: Cinta lingkungan, menghargai, peduli. Pengetahuan: Diri sendiri, wawancara, makna sila Pancasila, sumber daya alam hayati dan nonhayati. Keterampilan: Mengolah informasi, mengamati, menganalisis.

Adapun penjabaran materi dari setiap mata pelajaran yang akan dikembangkan sebagai berikut: SBdP adalah singkatan dari Seni Budaya dan Keterampilan. Pada materi ini siswa akan mengenal tentang gambar dua dan tiga dimensi melalui animasi dan gambar media. Bahasa Indonesia, materi yang akan dibahas adalah tentang wawancara yang terdiri dari pengertian, tahap-tahap melakukan wawancara, serta contoh wawancara. PPKn, siswa akan mengenal lebih dalam tentang Pancasila, Sejarah singkat lahirnya Pancasila, makna lambang, butir-butir serta contoh-contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Mengenal sosok pekerjaan atau profesi, seperti Guru, polisi, dokter dan lainnya. IPA, materi ini membahas tentang jenis-jenis sumber daya alam serta pemanfaatannya dalam melakukan usaha/kerja.

2.7 Media Berbasis Flash

2.7.1 Adobe Flash CS6

Nurtantio (2013: 2-3) menyebutkan bahwa *adobe flash* merupakan program animasi yang mendukung pemrograman dengan ActionScript. Program ini sangat tepat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran multimedia interaktif karena mendukung pemrograman teks, gambar animasi, dan video merupakan komponen dari multimedia interaktif.

Adobe flash yang banyak digunakan oleh para ahli dalam pengembangan multimedia saat ini adalah *adobe flash CS6*. Dalam buku Wahana Komputer (2012: 2) juga menyebut bahwa “*adobe flash CS6* merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya, *Adobe Flash CS5*. Program ini memiliki banyak fungsi, seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, pendukung animasi web, hingga dapat digunakan untuk membuat film animasi”.

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash CS6* adalah sebuah program yang digunakan dalam membuat animasi untuk menghasilkan animasi yang profesional karena mendukung animasi, gambar, image, teks. Program ini biasa digunakan untuk pengembangan MPI (Multimedia Pembelajaran Interaktif). Untuk menghasilkan media yang berkualitas, *software* yang digunakan tidak hanya berupa *Adobe Flash* perlu ada dukungan dari *software* lain untuk menghasilkan media berbasis flash yang menarik. Adapun *software* yang digunakan dalam pembuatan MPI adalah sebagai berikut :

2.7.1.1 *Adobe Photoshop*

Hendratman (2014: ix) menjelaskan bahwa “*adobe photoshop* adalah *software* grafis berbasis Bitmap (pixel), yang biasa dipakai untuk mengedit foto, membuat ilustrasi bahkan desain web”. Program ini banyak digunakan oleh bidang yang berkaitan dengan teknologi informatika seperti studio foto, percetakan, production house, biro arsitektur, dan lain sebagainya.

Maryani (2014: 20) juga menjelaskan bahwa program *Adobe Photoshop* pada pembuatan CD Interaktif sangat penting karena fungsinya sebagai program yang mengedit dan memberi efek gambar atau foto dengan background yang transparan sehingga memperbaiki dan melengkapi tampilan desain agar lebih menarik. *Adobe photoshop* mampu menghasilkan gambar yang bagus dengan berbagai bentuk sesuai dengan keinginan pemrogram.

2.7.1.2 *Corel Draw*

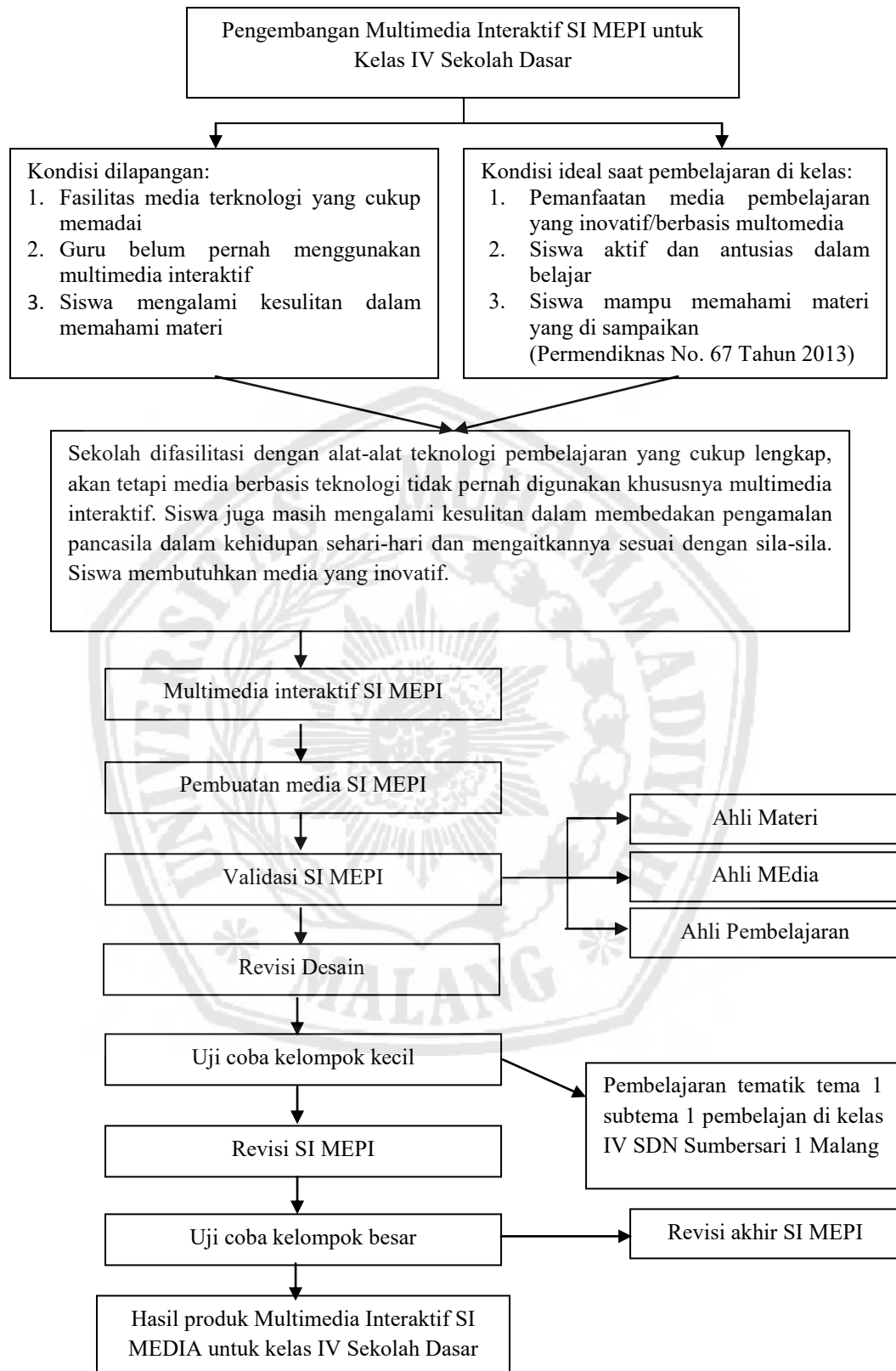
Madcoms (2015: 2) menjelaskan bahwa “*CorelDraw* adalah *software* grafis serbaguna yang biasanya dipakai untuk ilustrasi dan publikasi. Sehingga banyak digunakan untuk aplikasi percetakan di media kertas, kain, outdoor,

elektronik dan lain-lain”. Hendratman (2013: ix) juga menjelaskan bahwa “*CorelDraw* adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat desain vector seperti: logo, layout visual, dan desain advertising”. *CorelDraw* juga merupakan merupakan salah satu software pengelola gambar yang umum digunakan untuk membuat berbagai kreasi desain grafis. Misalnya brosur, poster, kartu nama, desain sticker, dan lain sebagainya.

Masing-masing *software* yang digunakan saling melengkapi satu sama lain untuk menghasilkan multimedia interaktif yang professional dan menarik. Pembuatan multimedia interaktif membutuhkan ketelitian dan keahlian khusus.



2.8 Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

2.9 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini pada dasarnya telah dilakukan, penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh :

2.9.1 Hermaningtyas (2010) dalam penelitiannya bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan dikategorikan layak, berdasarkan validasi ahli menurut materi 95% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media 88% dengan kualifikasi sangat baik, nilai pretest 67% dan posttest 87%. Persamaan peneliti dengan peneliti sebelumnya terdapat pada media yang dikembangkan yaitu jenis multimedia interaktif, sedangkan perbedaannya terletak materi, tempat, dan pada metode penelitian yang digunakan, peneliti sebelumnya melakukan eksperimen terhadap media sedangkan peneliti hanya menguji kelayakan pada media yang dikembangkan.

2.9.2 Masari (2015) dalam penelitiannya bahwa hasil dari penelitian tersebut dikategorikan sangat baik dengan presentase validasi ahli materi 84 %, ahli media 85 %, dan Ahli Pembelajaran 93,3%. Persamaan peneliti dengan penelitian sebelumnya jenis media yang dikembangkan dan hanya menguji kelayakan media. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi, kelas, dan tempat yang dikembangkannya.